COPIA GRATUITA

NUMERO 7 - MAGGIO 2006 - WWW.GAMEPLAYER.IT

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

TOMB RAIDER LEGEND

Lara Croft torna in scena!

OUTRUN 2006

Revival del mitico coin-op per un super Coast 2 Coast!

GOD HAND

Kenshiro made in Capcom?

FINAL FANTASY XI

E' online il mondo di Square-Enix!

In collaborazione con

METROID PRIME HUNTERS

Dall'universo al Nintendo DS!

Recensioni: *Evolution GT - Spellforce 2: Shadow Wars - Syphon Filter DM Chibi Robo* **Anteprime:** *Tekken DR - Battlefield 2142 - Scarface*

PS2 - Xbox - GameCube - PC - Gameboy - PSP - DS - N-Gage - PS3 - Xbox 360 - Wii

editoriale

"Remember, you are in the dream!"

(Wind Fish / Link's Awakening - Game Boy 1993)

Inaspettato. **Ecco la prima cosa che abbiamo pensato durante il *Cartoon Day***, incontrando i lettori di ***GAME***. La manifestazione romana è stata una straordinaria occasione per scoprire la passione di molti che ci seguono e ci leggono con interesse.

Presentata dal divertentissimo ***Fabrizio Mazzotta***, lo storico doppiatore di personaggi universalmente noti come ***Eros*** di ***Pollon*** e ***Krusty il Clown***, la giornata è stata ricca di eventi che si sono alternati da mattina a notte fonda. Immancabile il concerto dei ***Raggi Fotonici***, cover band specializzata nelle sigle di cartoni animati che collabora con la ***RAI*** ormai da qualche anno.

E presso il nostro spazio si sono riuniti moltissimi ragazzi che conoscevano ***GAME*** già dal primissimo numero: una vera sorpresa e, ovviamente, una grande soddisfazione. Ascoltare in maniera diretta i commenti, le reazioni e i consigli di chi legge la rivista non è stata una cosa da poco.

Notevole anche la presenza di cosplay e costumi ispirati al mondo dei *games* (***Final Fantasy*** tra tutti) e non solo a quello degli anime: nella rubrica della posta potete trovare alcune foto decisamente "caratteristiche"...

Sembra proprio che videogiochi, cartoni e fumetti siano sempre più al centro dell'attenzione, mentre si assiste ad un continuo aumento delle mostre del settore. Un segnale positivo, per un campo che ancora soffre della limitata, circoscritta, diffusione italiana.

E' ancora prematuro pensare a scuole di 3D, storyboarding e sceneggiatura come nel resto d'Europa ma qualche segnale di ripresa, dopo anni di "assenza", sembra iniziare ad esserci. Insomma, non sarebbe male poter scegliere un corso di studi e una professione creativi, soprattutto viste le grandi possibilità offerte dal settore.

E mentre leggete queste pagine, starà per iniziare ***Torino Comics*** (19, 20 e 21 maggio), dodicesima edizione della fiera dedicata ai fumetti e non solo; saranno presenti intere aree dedicate a games, cartoni animati, cosplay, boardgames e molto altro. Un appuntamento da non perdere al quale parteciperemo... con rinnovato entusiasmo!

>>>>>> **Cesare "Meteo" Arietti** <<<
cesarearietti@gameplayer.it

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: ***redazione@gameplayer.it***
http://www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Marco Renzi, Andrea Gagliardi, Marco Italiani, Francesco Verzola
HANNO COLLABORATO: Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Alessandro Tubani, Emanuele Montella

PER LA TUA PUBBLICITA': Punto Media SNC - Via Giovanni Gastaldi, 60 - Tel. 06/50780612 - Mobile: 335/8218761

EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9494012 - *http://www.edizioniplayer.it*

REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9497202

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.* Via Macerata, 35 - 00176 Roma

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI* *www.dottavifilippo.com*

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, Vivendi (Alessandro Murè) e ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

Metroid Prime è stato uno dei capolavori più apprezzati su NGC. Ma la console può vantare anche una lunga serie di successi, da Mario a Zelda, da F-Zero GX a Smash Bros Melee. Giochi che rimarranno vere pietre miliari per anni interi! ▶

GAMECUBE: LA STORIA

L'attesa di Twilight Princess diventa rovente. Mentre il parco giochi del GameCube inizia a restringersi, in vista dell'arrivo della nuova piattaforma Nintendo, ripercorriamo i quattro anni di storia di questa console!

Zelda è ancora un miraggio. L'uscita dell'ultimo grande capitolo della saga segnerà, con molta probabilità, anche l'inizio dell'ultimo periodo di vita del GameCube. Console controversa, per certi versi criticata e fuori dal duopolio ***PS2*** - ***Xbox***, che ha avuto un percorso simile a quello del ***Nintendo 64***: in entrambi casi si tratta di piattaforme straordinarie, che non hanno però ottenuto il successo sperato (o meglio, meritato), mantenendo comunque un buon livello di vendite. E il ***Cube*** ha sempre avuto le carte in regola per capovolgere in due-tre mosse il mercato: innanzitutto perché ha vantato, e vanta tutt'ora, caratteristiche tecniche che mettono in seria difficoltà le console concorrenti. Ma soprattutto per la qualità dei titoli, che rappresentano praticamente l'eccellenza in quasi tutti i campi: dal rivoluzionario ***Smash Bros Melee***, che ha unito il concept dei giochi di piattaforme ad una struttura profondissima di picchiaduro e gioco d'azione, all'eccezionale ***F-Zero GX***, con ogni probabilità il gioco più veloce della storia. Ma le reali potenzialità della console sono state mostrate a partire dall'immenso ***Metroid Prime***, dove realizzazione tecnica, gameplay e struttura di gioco hanno originato forse il titolo che più di ogni altro si avvicina "*all'ideale*"; per certi versi anche più di ***Wind Waker***, episodio cartoonesco di ***Zelda***, apprezzato da critica e fan ma forse troppo breve per essere tributato come capolavoro assoluto. Tuttavia, almeno qui in Europa, la console non è mai riuscita a diventare eccessivamente popolare; certamente il mercato giapponese ha reagito in maniera molto diversa alla presenza del ***GC*** (con numeri e cifre che possono benissimo prescindere dai mercati occidentali). Se la retrocompatibilità ***Wii*** - ***GameCube*** fosse confermata, dovremmo sperare nella "ristampa" dei titoli più quotati. Staremo a vedere, anzi... a giocare!

Negli stand Atari dell'imminente E3 verrà presentato HOT PXL, un'originale titolo contenete una vastissima serie di adrenalinici minigiochi ispirati alla cultura "da strada".

Ubisoft annuncia che Heroes of Might and Magic V ha raggiunto la fase del Gold Master e conferma l'uscita del gioco nei negozi prevista per Maggio.

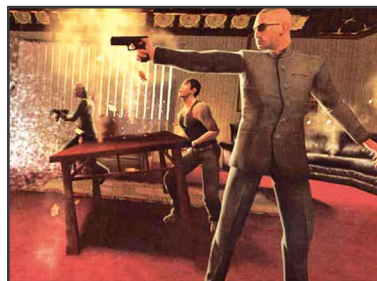
DIVERTIMENTO ARCADE

Microsoft presenta il retrogaming online di Xbox Live!

MILANO, 4 aprile 2006 - Nella suggestiva cornice di un locale della Milano notturna, nei pressi di Corso Como, *Microsoft* ha invitato numerosi giornalisti alla presentazione di un nuovo servizio offerto attraverso *Xbox live*. Si tratta di ***Xbox live arcade***, ovvero la possibilità di scaricare i vecchi giochi arcade degli anni 80, acquistandoli con crediti "virtuali": una nostalgica proposta che riempie di gioia le generazioni che sono cresciute nelle sale giochi di quegli anni, spendendo le loro paghette nei vari coin-op in circolazione. Attualmente la lista dei giochi varia da quelli di azione (per esempio ***Crystal Quest***) a quelli da tavolo (***Backgammon*** o ***Hearts***), dai classici (***Gauntlet***, ***Robotron***) ai puzzle game (***Bejeweled***); storici titoli che possono aggiungere parecchie ore di divertimento grazie alla loro semplicità. L' appuntamento di questa presentazione è stato anche luogo di incontro per discutere il successo di ***Xbox 360***: oltre 1,5 milioni di console vendute (si parla di raggiungere quota 4,5 milioni entro giugno) e il grande successo della piattaforma ***Live***, ora più facile da utilizzare: il servizio non richiede più carta di credito come sul vecchio ***Xbox***, ma funziona attraverso schede prepagate acquistabili in diversi punti vendita. In sostanza ***Microsoft*** ha già acquisito una notevole posizione di mercato con la sua nuova console e, viste anche le interessanti proposte ***Live***, renderà più difficile il lancio della nuova ***Playstation 3***, che ***Sony*** distribuirà a partire da novembre.

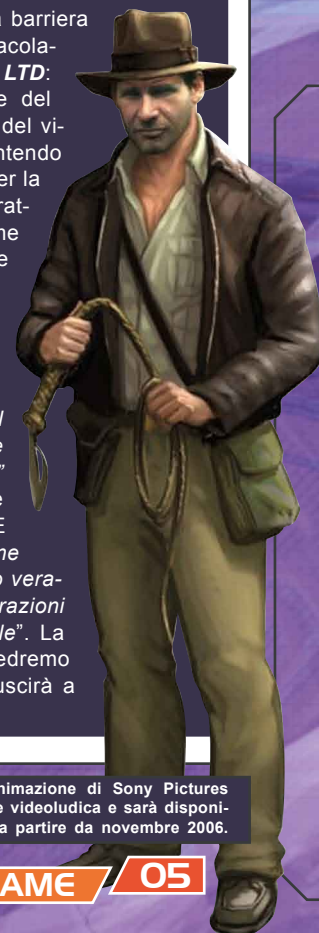
ACCIAIO SU WII

Ubisoft annuncia lo sviluppo di Red Steel

U*bisoft* annuncia lo sviluppo di *Red Steel*, un titolo di azione in prima persona che sarà disponibile in esclusiva per *Wii* (forse il primo titolo in uscita per la nuova console ***Nintendo***). ***RS*** è ambientato ai giorni nostri tra il Giappone e l'America; i giocatori saranno chiamati a padroneggiare l'antica arte del combattimento con la katana e al tempo stesso dovranno apprendere le sofisticate tecnologie delle moderne armi da fuoco, beneficiando al massimo dell'esclusivo controller della console. "*Siamo emozionati per la nascita di questo nuovo franchise e siamo convinti che **Red Steel** sarà un titolo imperdibile*" dichiara ***Serge Hascoet***, Direttore Creativo di ***Ubisoft***. "*Stiamo lavorando a stretto contatto con **Nintendo** per riuscire a sfruttare al meglio l'innovativo controller e creare un'esperienza di gioco talmente originale che potrà essere vissuta solo su **Wii***". Chi ha partecipato al recente **E3** ha avuto la fortuna di assaporarne i primi sviluppi… ancora ignota l'esatta data di uscita.

L'INTELLIGENZA SI EVOLVE

INDY & EUPHORIA

LucasArts e ***Indiana Jones*** innalzano la barriera dell'intrattenimento interattivo con la spettacolare tecnologia ***EUPHORIA*** di ***NaturalMotion LTD***: attraverso questo rivoluzionaria simulazione del comportamento, tutti i personaggi all'interno del videogioco agiranno come persone reali, garantendo ogni volta una diversa esperienza di gioco. Per la prima volta nella storia, tutti i personaggi interattivi potranno muoversi, agire e pensare come veri esseri umani senza i limiti dell'animazione tradizionale. Insomma, sembra proprio che tutti i ***pg*** potranno muoversi ed adattarsi in modo assolutamente realistico alle varie situazioni con reazioni immediate e risultati che non sono mai uguali a se stessi. "*Con **Euphoria**, l' Intelligenza Artificiale guida il comportamento dei personaggi in modo tale da produrre un risultato ogni volta diverso*" dichiara ***Peter Hirschmann***, vice presidente del ***Product Development*** in ***LucasArts***. E aggiunge: *"La profondità di questa interazione con i personaggi offre un'esperienza di gioco veramente next-gen che con le precedenti generazioni di hardware non era semplicemente possibile*". La Lucasarts ci ha abituato a grandi successi: vedremo se anche stavolta il buon vecchio ***Jones*** riuscirà a cavarsela per un soffio...

Non più Revolution, ma Wii: secondo fonti ufficiali il nome della prossima console di casa Nintendo suonerà come "we", cioè "noi", evidenziando lo slogan che "la console è per tutti".

Open Season, il primo film d'animazione di Sony Pictures Animation, avrà una trasposizione videoludica e sarà disponibile per le principali piattaforme a partire da novembre 2006.

ANVI LAN BOLOGNA 2006: Appuntamento con il divertimento!

Mancini "Mancio" Davide

Il lanparty che *ANVI* organizza ogni anno a Bologna, segna l'inizio delle danze per quanto riguarda la stagione delle *LAN* per eccellenza. Sin dal primo appuntamento del 2003, Bologna è diventata la capitale del divertimento videoludico per tutti gli appassionati, per chi vuole divertirsi in compagnia, per chi partecipa ai tornei e per chi vuole fare entrambe queste cose. L'evento si è svolto all'interno del ***Palacavicchi*** al ***Grand Hotel Bologna*** presso ***Pieve di Cento***, una tranquilla e accogliente cittadina a pochi chilometri dalla città emiliana**, in un centro congressi dalla capienza di 350 posti pc che, assieme all'albergo adiacente, offrono una comodità logistica non indifferente. Non c'è niente di meglio che svegliarsi la mattina e dopo una doccia calda, fare pochi metri per "spaparanzarsi" davanti al proprio pc pronti ad affrontare il carosello di frag e competizioni.

Quest'anno la community di ***CounterStrike: Source*** e ***DayOfDefeat: Source*** sono state le protagoniste della scena portando da sole un totale di 23 clan, 15 per ***CS:S*** e ben 8 per ***DOD:S***, subito seguiti da una nutrita schiera di player per ***Quake 4***, ***Call Of Duty 2*** e ***CounterStrike 1.6***.

ANVI mette a disposizione di tutti la propria esperienza e il proprio materiale per chiunque voglia organizzare tornei di ogni sorta: infatti oltre ai sopracitati tornei "ufficiali" si è visto un grosso numero di persone lanciarsi in furiose sfide anche a ***Need For Speed Most Wanted*** e al divertentissimo ***Flatout***. Inoltre, la struttura del ***Palacavicchi*** metteva a disposizione anche la piscina con sauna per i momenti di relax... certamente molto apprezzata dagli accompagnatori!

Degno di nota l'ampio stand di ***CoolerMaster***, che ha messo a disposizione numerosi premi, e lo stand itinerante della ***Logitech***, che ha ospitato per tutta la giornata di sabato i tornei di ***Need For Speed*** e ***Pro Evolution Soccer***.

La lan di Bologna è un punto d'incontro per quelli che vedono le lan come "competizione" e per quelli che vogliono solo ed esclusivamente divertirsi; nonostante ci sia stato un lieve calo di presenze rispetto agli anni precedenti, non sono mancati gruppi numerosissimi e storici come i ***CRY***, che da soli sono riusciti a portare ben 20 player... e tutto il loro folklore: chiaramente arancione!

La passione di chi organizza questi stupendi eventi ha contribuito alla decisione del ***CONI*** di traformare ***ANVI*** in ***Federazione***, per offrire finalmente al multiplayer italiano il giusto riconoscimento, vista anche la voglia di creare un punto di riferimento nel nostro paese.

L'iniziativa della ***Federazione***, sta riscuotendo un discreto successo tra le maggiori associazioni di videogiocatori italiane; ciò contribuirà ad una maggiore espansione del netgaming in Italia, rendendolo uno sport a tutti gli effetti e non più un semplice passatempo.

▲ Nella foto: un gruppo storico del Net-Play mostra la propria coreografia... Sono i Cry, che hanno portato ben 20 player per affrontare le emozionanti sfide dell'Anvi Lan!

▲ Eccoci nel bel mezzo di una sfida in rete! Come potete vedere, un numero altissimo di giocatori può sfidarsi in contemporanea grazie alle postazioni collegate tra loro...

A.S. R!OT Gamers

Il clan ***R!OT*** nasce nel 2002 da un idea di ***Marauder***, conosciuto ai tempi come ***Ombra***. Il clan inizia la sua attività online cimentandosi con ***Medal Of Honor***, prediligendo il realismo e il gioco tattico di squadra. I ***R!OT*** furono uno dei pochissimi clan italiani a giocare questo gioco in modalità ***Realism***, molto apprezzata in europa e nel netgaming mondiale. Il clan si è subito distinto per le priorità soprattutto di carattere etico: rispetto dell'avversario, ottimi rapporti con la community del gioco e assolutamente niente ***cheats***, tanto da vietare per diverso tempo il modding manuale delle ***cfg*** del gioco. Nel 2003 ottiene il primo posto nella stagione invernale di ***CMOHL***. Partecipa allo ***SMAU-ILP 2003*** con 2 team di ***Medal Of Honor***. A dicembre si tiene il primo ***Lan party R!OT*** organizzato in Toscana e al quale partecipano circa 50 persone. Successivamente il clan allarga ai suoi orizzonti, la sezione di ***Medal Of Honor*** diventa quella del primo ***Call Of Duty*** e si unisce al clan la sezione di ***Battlefield 1942***. Le sezioni sono attive per tutto il 2004 in ladder italiane ed europee dove ottengono buoni risultati: da notare la presenza del capo clan nella prima nazionale italiana di ***Call Of Duty***. Si unisce ai ***R!OT*** la sezione ***UT2004*** e ***Battlefield Vietnam***. I ***R!OT*** Partecipano allo ***SMAU-ILP 2004*** con 2 team di ***Call Of Duty*** (uno dei quali partecipa e passa alle selezioni per il torneo di punta che però viene eliminato ai quarti di finale) e un team di ***UT2004***. A dicembre 2004 si ripete l'evento ormai consueto del ***R!OT 'XMAS LAN PARTY***, questa volta un evento meglio organizzato che riunisce circa 100 giocatori nell'arco di 3 giorni di lan non-stop, 24 ore su 24. Nel 2005 i ragazzi della sezione ***Battlefield 1942*** si accorpano con altri player venuti da un'altro clan italiano (i ***Regia Armata*** - Ndr) e creano l'attuale sezione di ***Battlefield 2***. Tale sezione sarà poi ricoperta dall'onore di essere praticamente parte integrante sia della gestione che dei player della nazionale italiana di ***Battlefield 2***. ***Strikeagle83*** diventa infatti il ***CT*** di questa. Poi il clan diventa ***Associazione Sportiva*** e instaura alcuni rapporti di collaborazione con enti locali (zona di Firenze) e il supporto per l'organizzazione di lan party all'interno di manifestazioni pubbliche sempre nell'area toscana. Nel 2005 con l'uscita di ***World Of Warcraft*** il clan apre una sua gilda sul server italiano di ***Crushridge: gli Emerald Blades***, nati da una fusione di piu gilde e che conta adesso circa 80 account unici attivi. Come ultimi risultati ottenuti c'è il 2° posto in classifica europea del team di ***Battlefield 2*** che gode di tutto rispetto nel panorama del netgaming italiano di ***BF2***.

Momenti da ricordare:
- La prima posizione su ***CMOHL*** del team di ***Medal of Honor*** nel 2003
- Il primo raduno allo ***Smau Ilp*** 2003
- Il ***Marauder Nazionale*** (***CoD***)
- Il lan Party di 3 giorni non stop del 2004 organizzato dall'***A.S. R!OT***
- ***Strikeagle CT*** della nazionale italiana ***BF2*** e la sezione ***BF2 R!OT*** che dona tantissimi player a questa.
- La seconda posizione in europa nella ladder ***Battlefield 2 Conquest 32***

A.S. R!OT Gamers / Tag: R!OT / Sito: www.riotgamers.com / Canale irc: #r!ot.it @ quakenet / IP server di gioco e Ts: Call Of Duty2Iitalian Sserver: 62.173.161.61:25020 / Call Of Duty2European Server: 82.192.84.226:30015 / Batlefield 2: 213.215.194.158:16567 / Gilda WoW: Server europeo Crushridge / Team Speak: ts2.cybergames.it:8771 / Giochi supportati: Battlefield 2, Call Of Duty 2, World Of Warcraft / Ladder: CLANBASE: Battlefield 2 SF: Conquest - 16 Europe / Battlefield 2 Conquest - 32 Europe / Call of Duty 2 Search and Destroy Europe / Call of Duty 2 Search and Destroy 2on2 Europe / Call of Duty 2 Search and Destroy 3on3 Europe / Call of Duty 2 Team Deathmatch Europe / Call of Duty 2 Team Deathmatch 2on2 Europe / ESL: Call of Duty 2 Search & Destroy 5on5 Italian Ladder / Ultimi risultati e ranking attuale: Sezione Battlefield 2: [3 posizione nella ladder Conquest 32 Europea su 62 clan] / R!OT win LRRP (906-879) / R!OT win nCo (1307-381) / R!OT win FSPQR (1100-666) / Sezione Call Of Duty 2: [150 posizione nella ladder CoD 2 S&D Europea su 520 clan] / R!OT win dF (21-17) / R!OT loose BabeZ (5-21) / R!OT win TS (21-14)

LE NOSTRE INTERVISTE

ANDREA GASPARETTI

Per quanto riguarda il match di CSS abbiamo scelto tZuna, leader della sezione CSS del clan e[P]. Andrea, parlaci di te.
Mi chiamo ***Andrea Gasparetti*** sono nato a ***Grado*** il 02/02/1981. Per lavoro sono promoter della ***San Pellegrino*** nella zona di ***Como*** e provincia, ma appena ho tempo mi diletto con il gioco online, sport estremi e cinema.

Da quanto tempo giochi online?
Sei anni.

Ricordi con piacere qualche evento particolare?
il primo anno che giocavo online, allora a ***Mohaa***, siamo andati a ***Smau*** e abbiamo vinto un match contro gli ***A+R***, il clan favorito.

Su CSS invece?
Dopo 1 mese di allenamento con il mio vecchio clan adrenaline siamo riusciti ad arrivare terzi al ***PlayLanParty05*** e dopo qualche mese abbiamo centrato il quinto posto a ***NgiLanParty***, nelle qualificazioni per i ***WCG***.

Parlami del match contro gli nXo. Che esperienza è stata? Eravate molto carichi, sbaglio?
Certamente, anche perché eravamo riusciti a far venire i nostri due player tedeschi e quindi una grande soddisfazione per l'intero team che è riuscito a portare in lan la migliore line up possibile. Gli ***nXo*** si erano preparati molto bene, allendandosi per una settimana contro un team veramente skillato come gli impact. Insomma, la tensione era molto grande nel pre-partita.

E nel corso del match?
Il primo round è stato decisivo: ci hanno colto di sorpresa ed era rimasto solo ***Bugdu*** contro 2 ***nXo*** (***eldiabloz*** e ***roman***). Avevano già piazzato la bomba quando ***Bugdu*** ha cominciato a disinnescare e nessuno dei 2 player avversari lo ha fermato. Il resto è andato in discesa, anche perchè il team avversario ha perso la concentrazione dopo quell'errore grossolano.

Festeggiamenti?
No, non era giusto nei confronti degli avversari che si erano comportati davvero da gran signori.

E la vostra stagione come sta andando?
Bene, se non fosse che su tre vittorie ed una sconfitta due dei clan con cui abbiamo vinto si sono ritirati. Siamo contenti solo a metà.

E ora cosa c'è nel vostro futuro?
Ora ci sono i ***Cubesport***, un clan molto competitivo, però sulla mappa ***Dust2***, a noi molto congeniale. Potremmo giocarci qui la qualificazione per le finali.

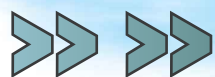
SIMONE SASSOLI

Oggi parliamo con aShuN, Simone Sassoli di 21 anni. Simone, parlaci un po' di te.
Vivo ad ***Arezzo*** ma studio psicologia a Firenze. "Lavoro" per la dca s.n.c, una società che lavora nel campo del netgaming: gestisce i team ***Cubesports***, ***Cubiste*** e ***Team Matrix***, organizza numerosi tornei online anche per conto di ***The Games Machine*** e al momento si sta organizzando per coprire i principali eventi offline nazionali.

Insomma, sei riuscito a conciliare la tua passione per il gioco con il tuo lavoro?
Diciamo che è così. Al momento lavoro tra virgolette, nel senso che non faccio parte della società direttamente e non percepisco stipendio ma il progetto è quello di lavorare a tempo pieno nel campo netgaming.

E come giocatore?
Faccio parte del team austriaco ***Plan-B***, con il quale partecipiamo alla bundesliga (la principale lega di clan tedesca) e come solista partecipo alla seconda ***EPS***. Faccio anche parte dello staff di ***replayers.com***, sono supervisore di ***WC3*** per ***clanbase.com***, ***admin*** per ***paycheckarena.com*** e ho da poco cancellato il contratto da ***newser*** con ***nip-gaming.com*** a causa dei troppi impegni.

Insomma una vita impegnata.
Già. Dimenticavo: aiuto anche a gestire ***www.blizzardworld.it***, il portale ufficiale italiano dei giochi ***blizzard*** e gioco anche a dota (un mod di ***WC3***) nel team ***Vagrants***, al momento il più forte in italia.

Parliamo del recente match contro icestorm del team play. it...
Il risultato me lo aspettavo, lui gioca da molto più tempo di me e ha un allenamento più intenso e costante. Nel primo game sono riuscito a metterlo in difficoltà all'inizio, conoscendo la sua passione per i rush e facendo la warden come eroe apposito per contrastarlo; tuttavia in late game ha comunque dimostrato la sua migliore micro. Nel secondo game invece sono stato abbastanza sfortunato: su mappa da 6 siamo spawnati vicini e in più la fontana al centro era del mana; tutto ciò gli ha consentito di farmi un hit&run con ***death knight*** e ***lich*** che hanno devastato la mia strategia di dark ranger ed arcieri, quindi praticamente non c'è stata partita.

Doom: The Boardgame

D*oom*!!! Un titolo che ogni videogiocatore conosce… un videogioco che ha fatto storia: tre capitoli all'attivo più varie espansioni ed un recente film. E ora? Un'inaspettata quanto incredibile trasposizione cartacea sotto gioco da tavolo. Disegnato da ***Kevin Wilson***, lo sparatutto più famoso del mondo viene riprodotto con maestria e fedeltà in ogni suo aspetto: dungeon componibili, mostri piazzabili e una manciata di ***Marines*** il cui unico scopo è… sopravvivere! Due o quattro giocatori guideranno miniature che riproducono fedelmente gli *sprite* del gioco su scenari personalizzati, ognuno dei quali richiede condizioni specifiche per essere affrontato e completato, regole speciali e obiettivi da distruggere o difendere. Un giocatore contro tutti è chi guiderà e posizionerà i mostri in modo tattico, sbarrerà le porte, creerà trappole per impedire agli altri giocatori di avanzare. Il protagonista stavolta non è il ***Marine*** ma proprio colui che animerà i dungeon componibili. Ricordate le tre storiche chiavi (blu gialla e rossa)? Ebbene, per avanzare saranno necessarie anche quelle. Se un po' di curiosità inizia già a pervadere le vostre insane menti e il vostro computer è troppo stanco per far girare ***Doom 3***, sarà meglio iniziare a darvi le informazioni che vi servono per cominciare. La ***Starter Box*** contiene una manciata di ***Marines*** e di mostri, tabelle per dungeon e le immancabili Porte. Dadi, Schede e manuale, si aggira attorno ad un prezzo di gran lunga inferiore ad una scheda video in grado di mantenere un buon frame rate su ***Doom 3***. L'immersione e le regole di ***Doom: The Boardgame*** sono le stesse identiche della controparte ***PC***. Come ogni gioco di successo esistono già regole e manuali aggiornati che, udite udite, sono scaricabili gratuitamente dal sito ufficiale ***www.fantasyflightgames.com***, ed è proprio la ***Fantasy Flight Games*** ad occuparsi del rilascio di tutte le novità riguardanti ***Doom***. Grazie a un modulo aggiuntivo l'azione non si limita solo al "*Mostri contro Marines*"; tale modulo, che costituisce il vero punto di forza del gioco, ha un nome straconosciuto da ogni buon gamers: ***Deathmatch***! Sì, avete capito bene, giocatori che prima erano uniti ora potranno sfidarsi in apposite arene all'ultimo sangue proprio come succedeva e succede ora su milioni di server (la soddisfazione di vedere un'amico al vostro tavolo indignarsi per un'uccisione ben fatta è impagabile). ***Doom The Boardgame*** è in definitiva un gioco per tutti, sia per i nostalgici che vogliono rivivere l'esperienza passata davanti al pc, sia per gli amanti dei giochi da tavolo: adrenalinico, tattico, divertente… in una parola, ***DOOM***! Beh che fate ancora qui? Correte in un negozio specializzato a provare questa meraviglia dei tempi moderni.

A cura di Emaneule "Eku" Montella

Formula Dé

Per gli appassionati e non di gare di Formula 1, arriva Formula Dé, il gioco delle corse automobilistiche, che Eurogames ha provveduto a distribuire in Italia. Il divertimento è assicurato per un massimo di 10 giocatori che volenti o nolenti dovranno vedersela con curve pericolose e avversari accaniti che proveranno di tutto pur di farvi uscire di pista. Ogni giocatore ha a disposizione un quadro comando con tutte le relative caratteristiche della propria vettura : punti gomme, punti freno, punti carrozzeria, punti consumo, punti motore, punti derapata e 6 dadi per le rispettive marce ognuno indicante un valore numerico variabile (es. 1° marcia dado da 1 a 2, 2° marcia dado da 2 a 4, 3° marcia dado da 4 a 8 etc.). La gara semplice si svolge su un unico giro ma, se i giocatori sono sufficientemente esperti e se vogliono provare nuove emozioni, si possono effettuare gare su 2 o 3 giri. Per questo tipo di corse si applicano inoltre delle regole opzionali che garantiscono un certo realismo. A cominciare dalle condizioni atmosferiche. All'inizio della gara un giocatore tira un d20 e, a seconda del risultato ottenuto, c'è tempo sereno, nuvoloso o variabile. Alla fine di ogni giro si tira di nuovo il d20. A seconda del risultato il tempo cambia o rimane invariato. Dopo aver stabilito le condizioni atmosferiche ogni giocatore decide quale tipo di gomme utilizzare : gomme da asciutto, gomme intermedie o gomme da bagnato. Ognuna di queste gomme offre un bonus/malus a seconda del tipo di tracciato. Dopo che ogni giocatore ha deciso quali gomme montare ha a disposizione 20 punti liberi che deve distribuire sulle caratteristiche della propria vettura. Quando in gara si esauriscono i punti in una delle caratteristiche della vettura è possibile rientrare ai box per ripararla. Tirando un d20 si stabilisce che tipo di sosta viene effettuata : sosta breve o sosta normale. La differenza consiste nel numero di punti liberi che è possibile ridistribuire. Una delle particolarità del gioco è che si acquista con 2 tracciati inclusi : Monaco e Olanda. E' possibile però acquistare separatamente ogni singolo circuito per esperienze diverse ed emozioni sempre nuove. Scegli la tua auto, monta le gomme che preferisci e setta le sospensioni per una maggiore tenuta di strada. Ingrana le marce e fai mangiare la polvere ai tuoi avversari. Attento però! Ogni pilota vuole ottenere la vittoria e alcuni di loro tenteranno di tutto per farti uscire di strada!

A cura di Alessandro Tubani

Per la prima volta nella storia dei videogiochi, le demo giocabili presentate alla stampa lo scorso 10 maggio all'E3 saranno anche disponibili come download nel marketplace XboxLive!

Panasonic ha negato ogni possibile negoziazione per la convergenza tra formati blu-ray e hd-dvd, liquidando il tutto con l'espressione: "Deciderà il mercato".

Nintendo

▲ Il motivo dello scontro? Scoprire chi ha più cattivo gusto tra il tizio con la collana di piombo e l'eroe vestito di stracci. Mah!

GOD HAND

GIOCHI DI MANO, GIOCHI DA VILLANO...

Cosa accadrebbe se un solitario quanto scapestrato avventuriero, il cui unico scopo è quello di polverizzare i proprio nemici solo per il gusto di farlo, ottenesse il leggendario potere della *Mano di Dio*? Soltanto tre parole possono rispondere a questa domanda: azione, divertimento, e ***Capcom***. La celeberrima rivista giapponese ***Famitsu*** ha recentemente riportato alcuni dettagli su questo nuovo action game prodotto da ***Clover Studio*** in collaborazione con ***Capcom***: ***God Hand*** focalizzerà l'azione di gioco non tanto sulla trama o sulla regia ma su sfrenati combattimenti corpo a corpo, ispirandosi alla cara vecchia scuola dei primi picchiaduro a scorrimento che imponevano come unica regola quella di pestare ben bene i nemici. Nei panni di ***Jean***, ci ritroveremo a dover salvare una donna in pericolo, importunata da una banda di malviventi; ma il nostro eroe viene catturato e punito con l'amputazione della mano destra. Per alcune circostanze inspiegabili, dopo una lunga sofferenza, ***Jean*** si accorge di avere ancora la mano... non di certo la sua ma la gloriosa ***Mano di Dio***. Secondo la leggenda, tale mano dona al suo possessore straordinari poteri; ora potremo scaraventare con un sol colpo i nostri avversari a chilometri di distanza ed effettuare devastanti combo e mosse speciali, sempre accompagnate da un'abbagliante luce dorata. Il concept del gioco ha molte impronte comiche che ricordano situazioni già apprezzate nei fumetti o nei cartoni animati; ma anche se i combattimenti saranno sempre giocati con il sorriso sulle labbra, i brutti ceffi che incontrerete non esiteranno a darvi del filo da torcere utilizzando non soltanto calci e pugni ma anche oggetti contundenti (***Capcom*** ha dichiarato che non ci sarà nessuna arma da fuoco o da taglio). Lo stile grafico sembra davvero accattivante ma dobbiamo ancora aspettare parecchio per giudicare la versione definitiva (dalle immagini come non poter pensare al mitico ***Hokuto no Ken***?); ***God Hand***, infatti, arriverà nei negozi giapponesi a Natale, ma vi terremo costantemente aggiornati sugli sviluppi... *Stay tuned*!

Clover Studio

PUBLISHER: CAPCOM
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: 1
USCITA: N / A

INFO

▲ Forte questa *Mano di Dio*, eh? E' come avere un signor lampadario tra le mani!

▲ Mentre Jean volteggia come una ballerina, il tipo con il tubo aspetta con pazienza il suo turno!

▲ Da Kenshiro in poi, ogni nemico che si rispetti deve essere marrone e avere capelli indecenti!

SCARFACE
The World is Yours

▲ Eguagliare il successo del film non sarà facile ma la conversione di Scarface promette grandi cose: armi, soldi, traffici illeciti e, soprattutto, poltrone come questa!

Il successo planetario di *GTA* ha creato, come di continuo accade per i titoli di grande consistenza, una serie di cloni molto spesso poco riusciti e chiaramente lontani dalla "*totalità*" espressa dai capolavori ***Rockstar Games***. Ecco arrivare, quindi, direttamente estrapolato dalla pellicola del lontano 1983, il mitico protagonista di ***Scarface***: ***Tony Montana***. La magnifica interpretazione dell'allora giovanissimo ***Al Pacino*** viene oggi coraggiosamente riportata in vita sotto forma videoludica, dandoci la possibilità di emulare le gesta (certamente poco delicate) del giovinastro cubano tramite il commercio illegale di armi e di droga, sullo sfondo di una bellissima ***Miami*** stile anni '80. Le novità rispetto al già citato ***GTA*** vanno fondamentalmente riscontrate nella gestione territoriale e sulla possibilità di farsi affiancare da diversi scagnozzi da mandare in missione. Il nostro protagonista potrà modificare la sua villa (fedelmente riprodotta rispetto all'originale del film) comprando pezzi di mobilia o acquistando territori adiacenti per espandere la proprietà e aumentare il suo potere. Aspettiamo la versione finale del titolo per dare un giudizio più approfondito in merito al sistema di guida (apparso troppo sensibile e di conseguenza poco praticabile) e su quello di puntamento delle armi. Ritoccati questi aspetti, ***Scarface*** potrebbe diventare un serio contendente di ***GTA***, sinora unico e incontrastato titolo nel suo genere.

Radical Ent.

PUBLISHER: VIVENDI
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
USCITA: N / A

INFO

Le ambientazioni e i modelli dei personaggi sono ottimi. Ok, ma perché il soldato sullo sfondo spara da solo contro il muro? ▼

Battlefield 2142

▲ Nel gioco potremo guidare numerosi veicoli di vario genere, come questa particolare navicella che sta curiosamente sterzando dalla parte sbagliata...

Quali potrebbero essere le ragioni che porterebbero ad una guerra su scala mondiale nell'anno 2142? Pensate al prossimo utilizzo di una bomba atomica? Ragioni economiche e fame di potere? No... semplicemente un'ondata di freddo che rischia di congelare l'intero globo. E' qui che si ambienta il nuovo gioco targato ***Eletronic Arts***, seguito di un ***Battlefield 2*** molto acclamato dalla critica. A differenza del suo predecessore, ***Battlefield 2142***, ci permetterà di disporre sul campo di battaglia mezzi armati avanzati come gli ormai famosissimi ***Mech*** (enormi robot dotati di un'artiglieria fuori dal comune) o cacciabombardieri, garantendo sempre quell'"*armonia*" tra le varie forze armate. Io direi di attendere fiduciosi l'uscita di questo nuovo capitolo prevista per fine anno, vista la grande esperienza che hanno acquisito in passato i ***DICE***, sviluppatori del gioco in questione: non potremo che ritrovarci un gran prodotto tra le mani.

DICE

PUBLISHER: EA
GENERE: SPARATUTTO
GIOCATORI: 1-64
USCITA: 9 / 06

INFO

Eccoci pronti a demolire il traliccio della luce che copre le finistre di casa: hey, ma un esposto in Comune non sarebbe meglio? ▼

Urban Chaos Riot Response

Ultimamente i videogiocatori devono essersi convinti che il crimine paghi, visto il proliferare di giochi stile *GTA* in cui si incarna il solito boss-wannabe della criminalità. Beh, non è il caso di ***Urban Chaos Riot Response***. In quest'ultima fatica di ***Rockesteady Studios,*** infatti, torneremo a militare nelle forze della polizia in uno sparatutto in prima persona ambientato in una New York invasa dalle lotte fra organizzazioni criminali. Impersonando ***Nick Manson***, un veterano di guerra, ci uniremo ad una speciale organizzazione dotata di poteri particolari durante gli stati di emergenza: con questo intendiamo che il nostro motto sarà "il fine giustifica i mezzi"! In ***Urban Chaos*** la violenza nella città ha raggiunto livelli cosi elevati da costringere la polizia ad usare gli stessi metodi dei criminali. Oltre al solito cospicuo arsenale, saranno a disposizione scudi di *plexiglass* quasi indistruttibili, per proteggerci nelle situazioni più pericolose, granate esplosive e stordenti, stun guns e lanciagranate. Ma non sottovalutate l'arsenale dei criminali che è ancora più pericoloso del vostro: dovrete vedervela con brutti tizi armati di motoseghe e molotov.

Sorprendentemente, lo svolgimento delle missioni non è affatto lineare: ci sono parecchi sotto obiettivi e diramazioni che rendono l'esperienza di gioco ancora più varia, come proteggere gli innocenti e gli NPC fondamentali per lo svolgimento della missione, e a cui potranno essere impartiti ordini. ***Urban Chaos Riot Response*** sembra un gioco fuori dai canoni, con un'alta componente divertimento..attendiamo Giugno con impazienza per il massacro tra le forze del bene e del male...anche in multiplayer!

Rocksteady

PUBLISHER: DDE
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: 6 / 06

INFO

Super Monkey Ball Adventure

▲ Toh, una scimmia che corre dentro una bolla d'acqua, con indosso una bella maglietta arancione! Se ne vedono spesso ultimamente, eh?

No ragazzi! Non è il "solito" *Monkey Ball*... *Traveller's Tales* ha deciso di intraprendere l'arduo compito di trasformare il celebre puzzle game, che debuttò nel 2001 per *Gamecube*, in un platform/adventure dalle caratteristiche rpg. I nostri pelosi eroi (***Aiai***, ***Meemee***, ***Gongon*** e ***Baby***) dovranno soverchiare mille ostacoli in quattro regni tutti da esplorare, in una struttura che ricorda molto (in modo quasi esplicito) ***Zelda: The Wind Waker***. Aspettatevi perciò numerose quest, enigmi, e soprattutto una gestione dinamica delle abilità. Tecnicamente ***Super Monkey Ball Adventure*** è ben corazzato presentando buone texture, scenari profondi, una visuale sempre ottimale e un audio adeguato alle ambientazioni. Una forte pecca, che speriamo verrà risolta nella release definitiva, è stata riscontrata nel sistema di controllo: capiamo che il gioco prende ispirazione dall'omonimo puzzle game, ma perché siamo costretti a spostarci all'interno di una scomodissima sfera anche nelle fasi esplorative? Il risultato di tale scelta può farvi perdere le staffe in molte occasioni... basta una mossa sbagliata che vedrete ruzzolare il povero ***Aiai*** giù da un dirupo. Le scimmie sembrano proprio perseguitarci... attendiamo perciò a breve il loro rimpatrio.

Traveller's Tales

PUBLISHER: LEADER
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
USCITA: 12 / 06

INFO

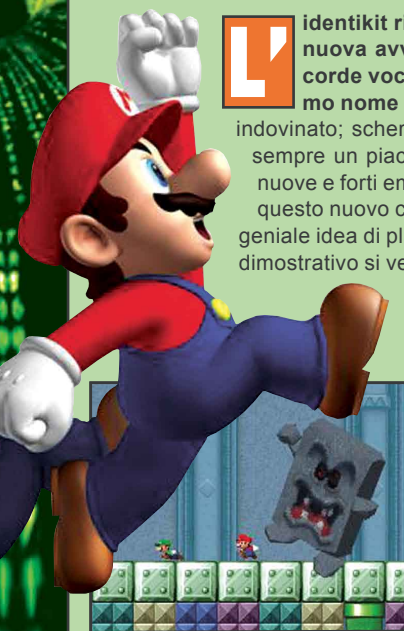
TEKKEN
DARK RESURRECTION

Tutti pronti con il vostro personaggio preferito a tirare botte da orbi? *Namco* ha finalmente annunciato la versione portatile del famigerato *Tekken* in uscita il prossimo mese per PSP. Si chiamerà ***Tekken: Dark Resurrection*** e sarà molto più di una conversione tascabile dall'ultimo episodio ma una vera e propria miniera di allettanti novità. Prima di tutto dobbiamo ammettere che se ***Nintendo*** è forgiata da ***Mario***, ***Sony*** è forgiata da ***Tekken***, e su questo non ci piove; riguardando la storia di questo picchiaduro, fin dagli albori della ***PSX*** intere generazioni videoludiche hanno consumato i pad e hanno contorto le proprie cellule grigie alla ricerca della combo perfetta, desiderando sempre versioni susseguenti cariche di nuovi colpi e grafica migliorata. Quindi il connubio ***Sony-Namco*** è destinato ad avere un futuro alquanto roseo, ed ecco che ***Jin***, ***Kazuya*** e compagnia bella ritornano ben tirati a lustro su portatile ***Sony*** con due novità piuttosto allettanti: la ***Wireless mode*** e la ***Dojo mode***. Chi non ha mai desiderato di prendersi a schiaffi in un adrenalinico multiplayer formato ***Tekken***? Penso neanche uno e mi ci gioco il numero Zero di ***GAME***. La ***Dojo mode*** invece sarà costituita da una serie di scontri dalla difficoltà progressiva, dove l'intelligenza artificiale emulerà lo stile di gioco dei veri giocatori del Sol Levante selezionati da ***Namco***. Un cast d'eccezione, combo e mosse a grappoli, sfide infinite con gli amici e tanta voglia di ***Tekken***. Rimanete sintonizzati e preparatevi a lottare…

Namco

PUBLISHER: SONY
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: 6 / 06
INFO

NEW SUPER MARIO BROS

L'identikit risulta sempre quello: è un idraulico con i baffi , ha un nome italiano ed è pronto per una nuova avventura; avete indovinato chi è? Forse anche i muri risponderebbero se avessero le corde vocali ma questa volta mi prendo la rischiosissima responsabilità di dirvi io stesso il primo nome che mi viene in mente: il nome è…è... *Mario* (clap,clap). Scommetto che nessuno aveva indovinato; scherzi a parte ritrovare il buon vecchio idraulico in un gioco come ***New Super Mario Bros*** è sempre un piacere e lo sottolineo, visto che sono 20 anni che questo signore esiste ed ogni volta sono nuove e forti emozioni. Presentato alla fiera dell'***E3*** per fare il suo debutto e occupando un intera fila di ***DS***, da questo nuovo capitolo di ***Mario*** ci si aspettava un gameplay già digerito; e invece il titolo ha stupito tutti per la geniale idea di plasmare il platform con una specie di corsa a tempo tra i due fratelli ***Mario*** e ***Luigi***. Nello stand dimostrativo si vedono i due interagire tra loro nei due schermi del portatile, dandosi battaglia a suon di funghi, fiori, fulmini rimpicciolenti e chi più ne ha più ne metta. Consideriamo che tutto è ancora al principio: probabilmente troveremo il gioco ancora migliorato al momento dell'acquisto. Semplicità e immediatezza è l'immagine odierna del gioco, ma purtroppo i difetti risiedono innanzitutto su una grafica che non spreme assolutamente le capacità del ***DS*** e su una longevità che al giorno d'oggi presenta poche modalità di gioco... limiti che devono essere corretti assolutamente. Nella speranza di una valida *release* possiamo farci due conti: è ***Mario*** ed è ***Nintendo***... basta?

Nintendo

PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: PIATTAFORME
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: 6 / 06
INFO

CHIBI ROBO - Pag. 18

Vostra madre vi rimprovera perché non mettete in ordine? Ecco Chibi Robo, il gioco delle faccende domestiche. Potrete divertirvi a pulire e lucidare tutto, mentre casa vostra resta praticamente come era prima...

Ed ecco a voi il gioco del mese:

La cacciatrice di taglie Samus Aran questa volta è diventata una preda !

Final Fantasy XI - Pag. 21

Final Fantasy XI: navi volanti, magie, invocazioni e interi mondi online... arriva per Xbox 360 il MMORPG convertito da PC. Il grande viaggio ha inizio: scegliete un personaggio, prendete un Chocobo e fate il pieno... di fieno!

OutRun 2006 - Pag. 21

Non c'è niente di meglio che guidare una fiammante macchina sportiva, soprattutto in un grande Coast to Coast! Ritorna OutRun, per attraversare tutti gli Stati Uniti. Certo, perché se erano separati non si poteva gareggiare!

Sommario

Le novità di questo numero! >>

RECENSIONI

FLASH REVIEW

HAND GAMING

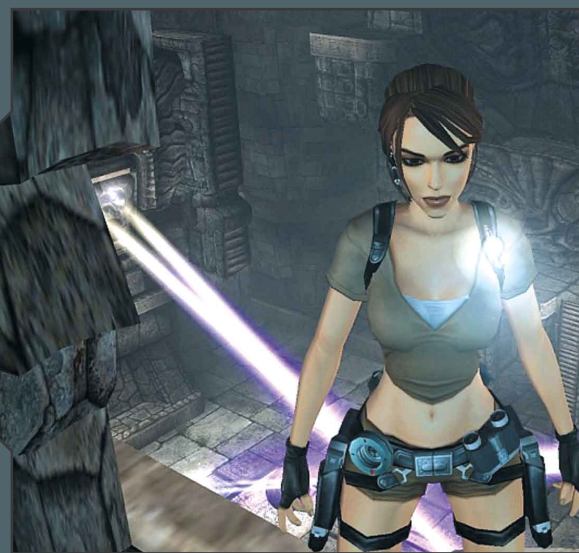
RUBRICHE

E' primavera! Sarà per questo che Oblivion resta al primo posto (o forse no?) e che torna una lunga serie di personaggi rimasti in letargo durante l'inverno: come Lara Croft, data ormai per dispersa e invece ancora capace di raggiungere il terzo posto. Ma tra il dire e il fare c'è di mezzo la seconda posizione, che spetta al nuovo capolavoro targato Nintendo: come al solito dovremo salvare la galassia, senza che nessuno ci scriva mai un biglietto di ringraziamento o congratulazioni. Ma non disperiamo! Soprattutto se Square Enix ci regala un Final Fantasy tutto online, per sperimentare il mondo virtuale di Xbox 360! Appuntamento a giugno, quindi, con i giochi dell'estate: iniziate a stirare il costume!

Top Ten - La classifica del Mese

1 Oblivion Bethesda - Xbox 360	6 Metal Gear 3 Sub Konami - PS2
2 Metroid Prime Hunters Nintendo - DS	7 Dragon Quest VIII Square Enix - PS2
3 Tomb Raider Legend Eidos - Xbox 360	8 G.R.A.W. Ubisoft - Xbox 360
4 Final Fantasy XI Square Enix - Xbox 360	9 Shadow of the Col. SCEI - PS2
5 Spellforce 2 Aspyr - PC	10 PES 5 Konami - Xbox

Ecco i migliori giochi di Maggio 2006!

Ambientazioni spettacolori e ultradettagliate: il gioco è un grande tributo agli appassionati. Ok, ma la posa da automa di Lara che c'entra? ▼

TOMB RAIDER LEGEND

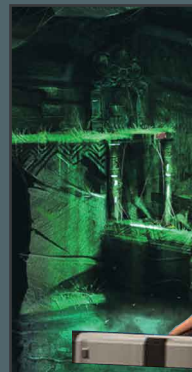
DOPO ANNI DI ATTESA LA LEGGENDA E' TORNATA!

Il mestiere dell'archeologo mi ha sempre affascinato. Sembra ieri che seguivo con ammirazione le gesta di *Indiana Jones* perdendomi nelle sue avvincenti avventure, sempre sature di mistero e azione. Anni dopo, esattamente nel 1996, *Tomb Raider*, un action/adventure unico nel suo genere, fece il suo debutto su *Playstation* ed ecco che le stesse emozioni provate guardando i film del mitico ***Indy*** ritornarono a galla, trovando personificazione nell'affascinante quanto irraggiungibile ***Lara Croft***. L'eroina tutta curve e sarcasmo è ormai giunta, al di là di ogni aspettativa, alla sua settima apparizione grazie ai ragazzi della ***Crystal Dynamics***, a cui è stato affibbiato l'arduo compito di far risorgere la serie dalla triste ombra in cui era finita dopo l'ultimo deludente ***Angel of Darkness***. Missione compiuta? A breve lo saprete! ***Tomb Raider Legend*** vuole essere un ritorno alle origini, vuole affascinare e stupire come un tempo ricreando le stesse atmosfere di un tempo, ma senza accantonare le idee e i pregi dei capitoli meno fortunati

IL MIO NOME E' CROFT, LARA CROFT!

Un flashback introduce la trama: la piccola *Lara* e la madre stanno viaggiando in aereo, verso una destinazione sconosciuta, quando ad un tratto un'ala del veicolo prende fuoco... il fragore dell'impatto e poi il silenzio. La regia trasferisce la scena al presente: si profila ai nostri occhi una folta e familiare vegetazione, una ricostruzione scenica che non può non ricordarci il primo episodio della serie; ed ecco l'inizio della nostra avventura. Un'avventura che impegnerà ***Lara*** alla ricerca di un raro manufatto capace di rivelare il passato, vissuta con numerosi flashback che sveleranno alcune chicche sulla storia della nostra predatrice di tombe. I veterani della serie noteranno immediatamente, oltre al fisico mozzafiato della protagonista, una giocabilità del tutto rinnovata, più fluida, intuitiva e dinamica. I movimenti della sexy inglesina sono finalmente umani: le legnose acrobazie e le snervanti manovre motorie hanno lasciato il posto a un'animazione veloce, espressiva e realistica (saltare, dondolare sulle liane e scalare pareti non

è mai stato così facile e spontaneo). Sarebbe ipocrita negare che le somiglianze con altri titoli sono parecchie: ***Lara*** si muove e volteggia in aria come il ***Principe di Persia***, si avvicina silenziosamente al nemico come ***Snake***, scansiona gli oggetti zoomandoli con il suo visore proprio come ***Samus Aran*** e si cimenta in scene d'azione ***Real Time Event*** come ***Ryo*** di ***Shenmue***. Questo cocktail di idee trafugate qua e là crea però un ottimo risultato in termini di versatilità e divertimento; ma non tutto è farina del sacco di altri: la nostra eroina è dotata di un'originale rampino con il quale può trascinare gli oggetti per poi lanciarli (sfruttando il buon motore di

Caratteristiche: supporta 480p, 720p, Dolby Digital

Oh, datti una mossa a scendere che poi tocca a noi! ▶

gestione della fisica) e appendersi sulle sporgenze per sovrachiare alcuni ostacoli. Inoltre può esibirsi in spettacolari scontri corpo a corpo (che sono di gran lunga più intriganti delle solite sparatorie) e utilizzare un *PDA* (un piccolo computerino tascabile) con varie informazioni sulle missioni e sui manufatti trovati.

E OGGI CHE ARMA MI METTO?

Anche la gestione dell'inventario ha subito ingenti modifiche: non è più possibile portare con sé tonnellate di oggetti che, come per magia, si adagiavano tranquillamente nello zainetto di *Lara*, ma ogni arnese che vi portate dietro dovrà avere le giuste dimensioni per essere trasportato e sarà sempre credibile quando verrà riposto nella cintura o nello zaino. Anche in questo capitolo viene sottolineato il fatto che nelle università inglesi si studia, oltre che l'archeologia, anche il tiro al bersaglio: l'arsenale a disposizione comprende fucili, granate, mitragliatrici (ah il caro vecchio uzi!) e le immancabili doppie pistole dalle munizioni infinite; il sistema di puntamento è stato leggermente migliorato ma in generale le sparatorie conservano la solito meccanica che viene giustamente obiettata da molti. Un dolce ritorno: la lussuosa dimora di *Lara* (ricordate l'anziano cameriere con il vassoio in mano?); è talmente ben strutturata, con segreti da scoprire e numerosi percorsi da completare, che costituisce un vero e proprio gioco nel gioco (è possibile utilizzare uno stereo con i vostri brani preferiti presi direttamente dall'*HD*).

Crystal Dynamics

PUBLISHER: HALIFAX
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO

INFO

XBOX360

12 ORE DI SANO DIVERTIMENTO

Sebbene il comparto grafico rende giustizia alle versioni *PS2* e *Xbox*, su *Xbox 360* il balzo generazionale non è poi così evidente: le texture e gli effetti sono decisamente ottimali ma ci si aspettava sicuramente di più dalla rombante scatola di *Zio Billy* (ancora problemi con il *frame rate*?); in compenso la nostra archeologa ha un corpicino niente male e sicuramente più credibile delle versioni precedenti (mi dispiace per voi ragazzi ma *Lara* ha subito un piccolo intervento di riduzione alle curve...). Purtroppo una grave nota dolente: la longevità. Apprezziamo i numerosi bonus che sono stati inseriti (mosse, vestiti e modalità sbloccabili) ma la durata dell'avventura è a dir poco deludente: gli otto capitoli che compongono la trama possono essere tranquillamente completati in circa dodici ore, lasciando sicuramente l'amaro in bocca dopo tanto coinvolgimento. Alla luce di quanto sviscerato possiamo perciò concludere dicendo che ***Tomb Raider Legend*** ha portato una ventata di aria fresca alla serie, quasi totalmente decaduta, compiendo i primi passi verso una sofferta ribalta di ***Lara Croft*** nel mondo dei videogames e avvicinandola all'antico trono che una volta le apparteneva di diritto.

Valerio "ZatamuS" Fusco

Stavolta lo zainetto di Lara potrà portare solo un certo numero di oggetti: fine dell'effetto Mary Poppins! ▶

GRAFICA La grafica next generation non è così eclatante	88
SONORO Musiche dinamiche ed effetti esplosivi, buono il doppiaggio	92
GIOCABILITA' Una Lara non solo sexy ma veloce e controllabile!	93
LONGEVITA' Tanti extra e modalità ma la storia è troppo breve	68

\+ Esperienza varia e interessante
\+ Giocabilità degna di nota

\- Poco coinvolgente la trama

>>> GLOBALE 86
Torna Lara, salta e spara!

CHIBI ROBO

"A ME MI PIACEREBBE UN ROBOT..."

Una cosa fondamentale, oggi, il giocatore di vecchia data si sente di chiedere agli sviluppatori: l'originalità. Molte lamentele, infatti, giungono puntualmente nelle sedi di riviste di settore o si leggono nei numerosi ***Forum*** (compreso il nostro) in rete, dove si discute appunto sull'ormai costante poca iniziativa e linearità dei giochi proposti dalla maggior parte delle software house. Fortunatamente qualcuno ogni tanto prova a percorrere una strada diversa, molto spesso centrando anche l'obiettivo di divertire con concetti magari alla base non proprio convenzionali. E questo è sicuramente il caso del titolo sviluppato dai ragazzi della ***Skip***, ossia: ***Chibi Robo***. La nostra avventura avrà inizio all'interno della pazza famiglia ***Sanderson***, precisamente nelle mani della piccola ***Jessica*** che, nel giorno del compleanno, riceve per mano del suo papà (***Mr. Sanderson***) un gioiellino di tecnologia e funzionalità: il ***Chibi Robo***. Scopo del simpatico quanto geniale ammasso di ferraglia sarà quello di rendere felice la pazza famiglia in cui il destino ci ha catapultato. Fondamentalmente saremo chiamati nello svolgere attività domestiche e rendere la vita dei ***Sanderson*** più agevole e meno impegnativa. La fatica nello svolgere i più disparati compiti casalinghi ci porterà ad ottenere diverse tipologie di ricompensa: gli ***Happy Points*** e i ***Moolah***; i primi ci daranno la possibilità di scalare la vetta di miglior ***Chibi Robo*** del mondo, gli altri ci offriranno la possibilità di acquistare nuovi oggetti o di migliorare quelli già in nostro possesso, dandoci l'opportunità di avanzare nelle fasi successive del gioco. Guadagnare quindi i ***Moolah*** sarà fondamentale per proseguire nell'avventura; ma non finisce qui, perché altri punti bonus chiamati ***Scrap*** vi daranno l'opportunità di costruire scale, ponti ed altri suppellettili, utili al raggiungimento di aree altrimenti inaccessibili. Spostando l'attenzione sul comparto audio-visivo bisogna dire che il lavoro svolto dai cervellotici ragazzi della ***Skip*** risulta fin troppo semplicistico e poco concernente le capacità hardware della console ***Nintendo***; tecnicamente, infatti, ci troviamo di fronte ad un titolo che non sfrutta le potenzialità offerte dalla macchina cubica, anzi ne svilisce un tantino le potenzialità, offrendo scenari sì ben congegnati, ma poco dettagliati e un tantino spigolosi. Il comparto audio offre simpatici effetti sonori ma musiche non particolarmente esaltanti. Per il resto giocabilità ad ottimi livelli e una longevità tutto sommato apprezzabile (circa 15 ore di gioco) fanno di questo titolo un esponente di genialità e soprattutto originalità, dove qualche difettuccio più o meno pesante ne ha minato la promozione a pieni voti.

Skip Ltd.
PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: PUZZLE
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO

Federica "Poccina" Imbroglia

GRAFICA	Carina ma non all'altezza dell'hardware Nintendo	70
SONORO	Effetti simpatici ma colonna sonora poco entusiasmante	78
GIOCABILITA'	Struttura dei livelli divertente e controlli intuitivi	88
LONGEVITA'	Quindici ore di divertimento e spensieratezza!	84

+ Non è il solito gioco
+ Ottima Giocabilità
+ Chibi è fantastico!

- Tecnicamente non convince
- Poco incisivo il sonoro

>>> GLOBALE 80
Divertimento a 220 volts!

Caratteristiche: supporta 480p, Vibrazione, Memory Card

▲ Dite pure quello che volete: ma io con il tizio alto girato di spalle non voglio avere nulla a che fare!

▲ Oh, ecco Godzilla che viene qui a distrugge-re tutto! O forse è il suo trisavolo del medioevo?

JoWood
PUBLISHER: KOCH MEDIA
GENERE: RTS
GIOCATORI: 1
ONLINE: SI
INFO
PC CD ROM

SHADOW WARS SPELLFORCE 2

QUANDO L'RPG INCONTRA LA STRATEGIA

Sono passati alcuni anni dalla fine del circolo e dalle guerre runiche, in cui il mondo di *SpellForce* ha vissuto momenti di pace e felicità. In questo seguito incombe nuovamente una minaccia dall'ombra che intacca, inizialmente, il mondo degli *Elfi Oscuri* di *Craig Un'Shalack*, padre di ***Nightsong***. Le ombre, guidate da ***Sorvina***, annientano l'esercito elfico con il loro re, dando inizio ad un periodo di paura e terrore nell'intero continente. ***Nightsong*** fugge per informare gli ***Umani***, esponenti della ***Luce***, della minaccia incombente. E' proprio durante la sua fuga che la incontreremo: Noi siamo un membro della tribù degli ***Shaikan***, personaggi leggendari discendenti dai draghi, nominati anche ***Figli di Malacay***. Questa è l'introduzione a cui assisteremo nel gioco, che ci proietterà immediatamente nel bellissimo mondo di ***SpellForce***. La ***Jowood***, sviluppatrice della saga, è riuscita nuovamente a creare un connubio semplice ma innovativo tra ***RPG*** ed ***RTS***, come avvenuto per il precedente capitolo. Importanti sono, infatti, la crescita del nostro personaggio principale, che potrà essere un abile combattente o mago, e la creazione del nostro esercito per sbaragliare i servi di ***Sorvina***. Per poter formare un esercito, dovremo accumulare risorse che ci permetteranno di edificare le strutture abilitate a farlo, come fucine, roccaforti e castelli. Ogni edificio avrà una sua funzione e potranno essere potenziati per permetterci di addestrare truppe sempre più potenti. Inoltre, non saremo costretti a plasmare eserciti formati esclusivamente da umani, bensì potremo accompagnarli alle altre razze fantasy come elfi e nani, le quali avranno le proprie truppe ed i propri edifici distinti. Ancora una volta, i ragazzi della ***Jowood*** sono riusciti a regalarci un gioco fuori dal comune, in grado di appassionarci e divertirci. Consigliatissimo!

>> Francesco "Ultimato" Verzola <<

GRAFICA Ottima e le ambientazioni fanno sognare!	87
SONORO Effetti discreti ma colonna sonora da brivido!	85
GIOCABILITA' Assolutamente unica nel suo genere	84
LONGEVITA' Riuscirà a tenervi incollati allo schermo per diverse ore!	84

+ Connubio perfetto tra RPG e RTS
+ Trama avvincente
+ Doppiaggio ad hoc

- Customizzazione limitata del PG
- Non è semplice gestire le abilità

>>> GLOBALE Mitologia punta & clikka! **86**

Requisiti: Win 2000 / XP - CPU 1.6 GHZ - RAM 512 - HD 5.0 GB

COAST 2 COAST OUTRUN 2006

DONNE & MOTORI... GIOCHI E DOLORI!

Correva l'anno 1986... la gloriosa Sega di allora presentava un gioco di corse che ammutolì il mondo dei videogiochi. Un enorme cabinato a forma di Ferrari, un maxi schermo che mostrava una grafica veloce e colorata, voi alla guida di una stupenda Testarossa accompagnati da una graziosa, quanto irascibile, biondina. Quanta nostalgia! ***Outrun*** rivoluzionò il genere con la struttura a bivi, la possibilità di scegliere tramite la radio la propria canzone, la giocabilità immediata. Dopo 20 anni ecco arrivare su PS2 ***Outrun 2006***, espansione del già ottimo ***Outrun 2***. Il sequel mantiene tutte le premesse dell'originale: la modalità ***arcade*** è praticamente la riproposizione in chiave moderna del concept iniziale, si sceglie la propria ***Ferrari*** (a disposizione un gran parco macchine suddivise per prestazioni e difficoltà nella guida), e si gareggia attraverso 5 stage scegliendo alla fine di ognuno la biforcazione desiderata, fino ad arrivare al traguardo finale. Questo capitolo della saga comprende sia l'originale ***OutRun 2*** che il nuovo episodio ***Coast 2 Coast***, ed aggiunge, oltre alla ormai nota derapata, l'effetto scia con cui si potrà sfruttare gli avversari per raggiungere velocità ancora più elevate. Rimane inalterata la modalità ***Heart Attack***, in cui dovremo soddisfare qualunque richiesta della nostra passeggera per ottenere il più alto punteggio possibile. La novità consiste negli extra, in particolare il vastissimo ***Mission Mode***, che vi permetterà di svolgere sottogiochi sotto forma di missioni, in grado di mettere a dura prova la vostra capacità di derapare, superare auto e mantenere il controllo della vettura. Tecnicamente è stato fatto un ottimo lavoro sulla console ***Sony***: il gioco è dettagliato quasi quanto la versione originale e, impostando i 50hz, scorre senza incertezze nella stragrande maggioranza dei casi, mentre in 60hz soffre stranamente di frequenti rallentamenti. L'audio, a parte il pessimo doppiaggio in italiano, rimane di altissimo livello grazie alla presenza delle moltissime canzoni originali e remix, e di altre inedite. Sarà possibile sbloccare tutti i contenuti del gioco accumulando ***Miglia Outrun*** ed acquistare nuove auto, vernici, accessori e musiche. Il modello di guida è ovviamente ***arcade***, immediato ma non facile da padroneggiare alla perfezione: il gioco è una costante sfida nel migliorarsi e completare nel minor tempo possibile i percorsi. Non sottovalutate però la longevità del titolo: si presta moltissimo a partite occasionali e difficilmente lo metterete da parte, senza considerare che per sbloccare tutto ci vorrà parecchio. Ad arricchire il tutto..sfide online, LAN e connettività con il gioco ***PSP*** per sbloccare ulteriori extra! Per un fan ***Sega***, ***OutRun*** era e rimane pura magia...

Leonardo "Mikore" D'Ottavi

Sumo Digital
PUBLISHER: LEADER
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1 - 6
ONLINE: SI
INFO

GRAFICA Veloce e colorata, paesaggi mozzafiato!	84
SONORO Musiche stupende, buoni gli effetti	92
GIOCABILITA' Gameplay semplice ma di grande fascino!	90
LONGEVITA' Ci rigiocherete sempre con grande piacere	86

+ Re degli arcade!
+ Ci sono entrambi gli episodi
+ Ottimo Multi

- Rallentamenti qua e là
- Poco profondo per i più esigenti

>>> GLOBALE Fate impazzire la biondina! **90**

Caratteristiche: Dolby Pro Logic II, Dual Shock, Memory Card

▲ Hey moccioso, sbrigati a scanzarti o al prossimo passo del tizio rosso diventerai piatto almeno quanto un cd!

FINAL FANTASY XI

IL MONDO ONLINE DI SQUARE ENIX SBARCA SU 360!

Parlare di *Final Fantasy*, significa per me rievocare i giorni di assoluta goduria che passai dividendo le mie ore con i protagonisti dell'intramontabile settimo capitolo. Questa volta però non si tratta del solito *RPG* di casa *Square*, bensì del primo *MMORPG* a portare il nome della saga più apprezzata e famosa al mondo. Sicuramente un esperimento importante e a dir poco delicato, che su ***PS2*** e soprattutto su ***PC*** ha gia ottenuto discreti risultati. Quali novità ci attendono nella versione dedicata alla console ***Microsoft*** d'ultima generazione? Praticamente nessuna, ed è qui che il mio giudizio su questo titolo sarà inevitabilmente influenzato. Devo ammetterlo: mi aspettavo che i programmatori ***Square-Enix*** adattassero in maniera più convincente un titolo che ha ormai alle spalle diversi mesi di vita. In ogni caso ***FFXI***, ha dalla sua una struttura ben delineata che riesce comunque a regalare soddisfazioni degne dei migliori ***MMORPG***. Passata la lunga attesa d'installazione (più di 2 ore), si passerà alla creazione del personaggio; avremo la possibilità di scegliere quindi tra 5 diverse razze: gli ***Hume***, i ***Tarutaru***, gli ***Elvaan***, i ***Galka*** e infine i ***Mithra***. Fatta la prima scelta, si arriva alla selezione del job, assolutamente fondamentale per la caratterizzazione del personaggio. ***FFXI*** vi offre la possibilità di scegliere, almeno inizialmente, tra 6 diverse "specializzazioni", che andranno dal classico ***Warrior*** (guerriero), al ***Monk*** (monaco), al ***Thief*** (ladro) e a tre diverse classi di maghi: il bianco, il rosso ed infine il nero. Il gioco in ogni caso, include l'opportunità di creare classi di supporto e quindi di dare origine a diversi connubi; poi, arrivati al trentesimo livello d'esperienza, si avrà anche l'occasione di scegliere tra classi di job avanzate, come ***Dark Knight***, ***Paladin***, ***Summoner***, e ***Samurai***. Vista la natura on-line del titolo, diventa essenziale creare un gruppo per poter superare nemici o quest altrimenti insormontabili se affrontati in singolo; qui altre magagne vengono a galla, come la mancanza di una chat vocale e la scomodità, in assenza di una tastiera, di scambiare messaggi con il proprio party. I combattimenti sono in tempo reale e gli attacchi scanditi da un determinato numero di secondi d'attesa legato al tipo d'arma in uso; il sistema di combattimento e gestione dei menù risultano ben calibrati, ma dovranno passare diverse ore di gioco prima di assimilare tutte le diverse sfaccettature che incantesimi e tecniche speciali offrono. Concludendo, ***FFXI*** propone una realizzazione tecnica ormai datata, soprattutto per le capacità della console ***Microsoft***, ma dalla sua può vantare punti a favore indiscutibilmente interessanti, come le numerose varianti per la creazione del personaggio, molteplici job e un mondo di gioco vasto con ambientazioni affascinanti e ben strutturate. A voi la scelta (soprattutto se siete dei patiti del genere), se prendere in considerazione o meno, questo capitolo di ***Final Fantasy***.

> Simone "Cloud" Giorgi <

Square Enix

PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: MMORPG
GIOCATORI: 1 - ?
ONLINE: SI

INFO

GRAFICA	Datata rispetto alla console Microsoft	74
SONORO	Effetti e musiche nella media	80
GIOCABILITA'	Comandi articolati, da apprendere con pazienza	78
LONGEVITA'	Il mondo degli MMORPG può essere pericoloso	94

+ FF diventa online!
+ Molte razze e job!
+ Aggiunte ben tre espansioni

- Canone mensile...
- Assenza della chat vocale
- Grafica scarna

>>> GLOBALE 81
Pronti a sellare i Chocobo?

Caratteristiche: supporta 480p, 720p, 16:9, Memory Card, Dolby

SITO UFFICIALE >>> www.evolutiongt.com DISPONIBILE ANCHE PER >>> PC

EVOLUTION GT

TORNA MILESTONE: ARRIVANO LE CORSE MADE IN ITALY!

Nell'affollato panorama dei giochi di corse, ecco che sfreccia un nuovo titolo per la nostra *PS2*: a prima vista potrebbe sembrare la solita simulazione trita e ritrita ma non è così, a partire dagli sviluppatori: gli italianissimi ragazzi della ***Milestone***, già responsabili degli ottimi ***Racing Evoluzione*** ed il recente ***SCAR***. Proprio da quest'ultimo, ***EGT*** riprende l'innovativo sistema di esperienza e *Level up* che permette di migliorare le abilità a disposizione: il nostro pilota avrà diverse capacità per cavarsela durante la corsa, come il ***Tiger Effect***, cioè la possibilità di "*riavvolgere*" la corsa di qualche secondo, o l'***Intimidazione***, che causerà alla vittima designata un incremento del battito cardiaco, affanno del respiro e appannamento della vista... E non sarete immuni dagli avversari, in grado di usare le vostre stesse tecniche; per contrastarle dovrete ricorrere a particolari skill, come ***Concentrazione***, ***Fiducia*** ed altre, capaci di ridurre tutti gli status negativi. Inoltre, vincendo le gare, si potranno sbloccare oggetti come caschi, tute, guanti e stivaletti con caratteristiche specifiche, proprio come un vero gioco di ruolo. Avrete a disposizione 35 modelli di auto europee su licenza, per gareggiare nelle 28 piste presenti nel gioco, di cui la stragrande maggioranza cittadine; non mancano comunque alcune piste famose come quella di ***Laguna Seca***. Per quanto riguarda la giocabilità, il titolo si dimostra un misto tra simulazione ed arcade, risultando piuttosto realistico nel comportamento della vettura durante le accelerazioni, frenate e negli spostamenti di peso, senza però non raggiungere i livelli di eccellenza di giochi come ***Forza*** o ***GT4***. Certo, graficamente non si distingue particolarmente, con texture poco definite, ambienti cittadini ben realizzati ma un po' spogli e una illuminazione carente; peccato, perché le vetture sono ben fatte, dettagliate e con ottimi riflessi sulla carrozzeria... ma bisogna dire che giocando si ha un grande senso di competizione, complice l'ottima ***IA***, a dispetto di molti concorrenti. Senza infamia e senza lode il comparto audio, composto da musiche poco incisive ma orecchiabili e da effetti sonori di buona fattura. Tirando le somme, non si può che essere soddisfatti da questo ***Evolution GT***, validissima alternativa ai soliti noti... Grande merito ai ragazzi ***Milestone***, quindi, per aver creato un prodotto veramente originale... continuate così!

Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Milestone

PUBLISHER: LEADER
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1 - 2
ONLINE: NO

INFO

▲ Grande gara, ma a quanto si vede nessuno ha capito quale sia il senso di marcia in Italia!

▲ Non tutte le vetture a disposizione sono da corsa. Bene, ma che c'entra la gru che si vede a destra?

GRAFICA Ottimi i veicoli, ma il resto è un po' spoglio!	82
SONORO Nulla di particolare però buoni gli effetti	78
GIOCABILITA' Originalissima struttura tutta MADE IN ITALY !	88
LONGEVITA' Vi durerà parecchio grazie al sistema di abilità!	86

+ Il racing game più originale che ci sia
+ Ottima IA

- Multi limitato allo split screen
- Pochi veicoli a disposizione

>>> GLOBALE 84
GDR = Guida di ruolo...

Caratteristiche: supporta 480p, Dolby Pro Logic II

Flash Review

Recensioni in breve

Genere: RPG / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: Nastume

HARVEST MOON - MAGICAL MELODY

Un misto tra GDR e Simulatore di Vita, il titolo torna alle origini della serie accontentando tutti i fan, con tonnellate di accessori per personalizzare la propria casa e il ranch, moltissime razze di animali per popolarlo e tanta libertà di gioco. Grafica e sonoro sono peggiorati, in favore di un gameplay profondo e innovativo, sommato ad una longevità assicurata. Consigliato agli amanti del genere... e a tutti gli agricoltori!

>>> GLOBALE 86
Per chi ama arare i campi

Genere: Platform / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: Sony

DAXTER / PSP <<<<<<

Ottimo gioco di piattaforme come non se ne vedevano da tempo, improntato più sull'avventura che sul combattimento. Sono presenti un gran numero di minigiochi, compresa una modalità multigiocatore, e tanti oggetti da collezionare per incrementare la longevità. Grafica al top per ***PSP***, eccezionale il suono, divertentissimo e duraturo. Se amate i giochi frenetici e immediati, ***Daxter*** vi conquisterà: si rischia il contagio!

>>> GLOBALE 92
Corri, salta e rimbalza...

Genere: Sport / Giocatori: 1 - 6 / Publisher: EA

FIFA STREET 2 <<<<<<

Un grande passo avanti rispetto al primo gioco, ma le partite si basano tutt'ora sull'esecuzione di trick e mosse speciali, in maniera forse eccessiva, tanto da snaturare il gioco stesso del calcio. Nonostante sia molto divertente e bello a vedersi, a volte sembra di non avere il completo controllo dei giocatori. Grafica e sonoro non sono stupefacenti, ma in due risulta parecchio coinvolgente. ***Holly & Benji*** ci avrebbero giocato!

MULTI

>>> GLOBALE 74
"Sembra calcio ma non è"

Genere: Azione / Giocatori: 1 / Publisher: EA

IL PADRINO <<<<<<<<

Ispirato all'omonimo film, non riesce però a seguirne appieno la trama e lo spirito. Prende ispirazione da ***GTA*** ma amplifica il genere con elementi ***RPG*** e simil-gestionali; le sezioni di combattimento e di guida non convincono pienamente ma nonostante ciò è davvero godibile. Grafica un po' scarna, suono nella media, ottima longevità: è il gioco agognato da tutti quelli che di solito stringono amicizie pericolose...

MULTI

>>> GLOBALE 85
La Famiglia prima di tutto!

Genere: Platform / Giocatori: 1 / Publisher: Vivendi

L'ERA GLACIALE 2: IL DISGELO

Dedicato agli appassionati dei platform vecchio stile, con moltissimi oggetti da collezionare e semplici enigmi da risolvere. Controllerete i personaggi principali del film, specialmente lo sfortunato scoiattolino, seguendo la trama della pellicola in un gioco che cattura in pieno lo spirito del lungometraggio. Grafica nella media, suono adeguato, avventura lunga ed extra da sbloccare. *Pleistocenico*!

MULTI

>>> GLOBALE 84
No, non è una freddura...

Genere: Corse / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: Leader

SONIC RIDERS <<<<<<

Questo titolo vede *Sonic* ed i suoi amici alle prese con delle tavole simili a snowboard in folli gare ad alta velocità, attraverso qualsiasi tipo di ambientazione. I fan del porcospino blu lo adoreranno, gli altri un po' meno, viste le meccaniche di gioco un po' troppo datate. Grafica veloce e colorata ma un po' carente di dettagli, buon sonoro, tipico della serie, e bello in multi. Adatto agli amici degli animali!

MULTI

>>> GLOBALE 81
Corre come un porcospino!

SYPHON FILTER DARK MIRROR

TORNA SU PSP UNO DEI TITOLI PIU' FAMOSI DEDICATO AL MONDO "STEALTH" DELLE SPIE!

Genere: Azione / Giocatori: 1 - 8 / Publisher: Sony

G*abe Logan* porta le sue avventure anche su *PSP* e questa volta lo fa senza riferimenti alle precedenti avventure, tranne per i personaggi: si presenta, infatti, in compagnia di una nostra vecchia conoscenza, *Lian Xing,* che affianca il nostro eroe dai tempi della mitica ***PSX*** di ben 7 anni fa. Uscito come vero concorrente di ***Metal Gear***, questo titolo ha visto la luce in diverse versioni sulle console ***Sony*** ma nessuna di esse, ad esser sinceri, ha entusiasmato come il primo ***Syphon Filter***, dove la varietà di armi e la giocabilità la facevano da padroni, senza parlare del carisma del protagonista. Tra i freddi ghiacci dell'Alaska, ha inizio questa nuova missione di ***Gabe*** e ***Lian***, impegnati a sgominare una banda di terroristi che hanno preso il controllo di una raffineria; ma riuscire a portare a termine il caso non si rivelerà una passeggiata come inizialmente si poteva pronosticare... La grafica e la giocabilità vi faranno rimanere di sasso, viste le animazioni in 3D dettagliate a livelli estremi, così come il design dei protagonisti reso tanto fluido da sembrare reale, il tutto condito da armi a volontà, gadgets e cotillon che ci faranno gridare al miracolo! Se poi aggiungiamo un ricco multiplayer on-line con opzioni che racchiudono il ***Death Match***, il ***Team Death Match***, le battaglie ***Rogue Agent***, moltissime altre tipologie di partite (con tanto di classifiche on-line che faranno schizzare alle stelle la longevità) e che sarete accompagnati da una colonna sonora di tutto rispetto (ascoltare per credere!) vi chiederete perché sul vostro scaffale dei giochi preferiti manca ancora ***Syphon Filter: Dark Mirror***.

Grafica	94	Giocabilità	90	93
Sonoro	93	Longevità	94	GLOBALE

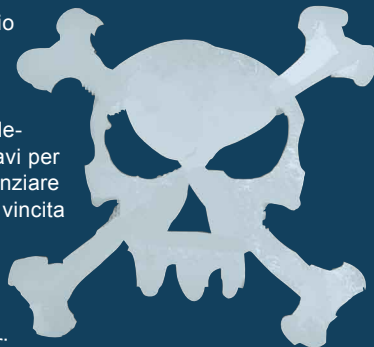
HIGH SEIZE

NAVE IN VISTA: TUTTI ALL'ARREMBAGGIO!

Genere: strategia / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: Nokia

▲ Parlando di pirati non poteva mancare la classica taverna dove bere rum e fare risse!

▲ Sembrano proprio agitati! Che cosa staranno festeggiando? L'arrivo dei saldi?

Dai creatori di *Pathway to Glory* e *RedLynx*, arriva su *N-Gage* un nuovo gioco di strategia ispirato al mondo dei bucanieri. Siamo nel 17esimo secolo, nel Mar dei Caraibi, e vestiamo i panni di un capitano della marina britannica, ora in pensione. Scampato ad un attacco da parte dei pirati, scopre che il padre è stato rapito dai filibustieri nella speranza di trovare un tesoro nascosto; per questo motivo si imbarca all'avventura insieme ad un vecchio amico per tentare il salvataggio e, perché no, portare anche a casa il tesoro. ***High Seize*** è un gioco che trae ispirazione da ***Advance Wars*** e dimostra un gameplay a turni profondo ed estremamente strategico. Siete al comando di unità navali e terrestri, ognuna con forze, debolezze e scopi precisi: alcune saranno adatte alla conquista, altre alla difesa, altre ancora non avranno possibilità di viaggiare su certi terreni, come la cavalleria, ma saranno mortali se affrontate in battaglia. Bisognerà costruire navi per portare munizioni e cibo alle altre unità e costruire edifici per poter potenziare le truppe: fattori da considerare per la riuscita del proprio piano e la vincita della battaglia! Gli sviluppatori sono riusciti a tirare fuori dall'***N-Gage*** il meglio: le ambientazioni sono ricreate a dovere e gli effetti dell'acqua sono strabilianti. Il suono non è da meno, con la presenza di numerosi campionamenti vocali, ottimi effetti e musica piacevole. La longevità è garantita dalla massiccia modalità campagna e dalle opzioni multiplayer: è possibile giocare fino a 4 giocatori via ***BT***, ***N-Gage Arena***, ed anche a turno utilizzando un solo ***N-Gage***. Un'altra dimostrazione del valore della piccola console ***Nokia***!

Grafica	84	Giocabilità	90	90
Sonoro	91	Longevità	92	GLOBALE

METROID PRIME HUNTERS

L'UNIVERSO E' A PORTATA DI NINTENDO DS

Genere: FPS / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: Nintendo

▲ Ci sono i raggi laser, ci sono i missili perforanti... ma è Mazinga! Ehm, forse no...

▲ Oh, qui sì che si pattina! Le ambientazioni sono molto diverse ma sempre notevoli.

G*unpei Yokoi*! Immagino le vostre facce assai stupite completate da un punto interrogativo gigante, che si staranno chiedendo: *chi è costui?* In apparenza sembra un normale nome di un signore giapponese ma vi assicuro che, conoscendo il suo florido passato, tutti voi vorreste stringere la mano a questo geniale individuo che, nell'anno 1986, diede alla luce ***Samus Aran***, cacciatrice di taglie in armatura arancione e protagonista delle divine puntate di ***Metroid***. Sette incarnazioni di questo titolo si sono alternate negli ultimi vent'anni e solo a parlarne mi vengono i brividi: se la serie di ***Mario*** è la *Bibbia* della ***Nintendo*** sicuramente ***Metroid*** è il *Vangelo*! E sono costretto ad usare questi termini un po' ecclesiastici visto che si parla di game divini ed eterni, che meritano un posto nel paradiso videoludico. Anche su ***DS***, quindi, è arrivato il battesimo di ***Samus***, con questo nuovo ***Metroid Prime: Hunters***. In una regione lontanissima, chiamata ***Alimbic Cluster***, viveva una razza in pieno stato di avanzamento tecnologico che scomparve in modo repentino e misterioso; da questo luogo proviene una'inquietante minaccia: un messaggio telepatico indirizzato a tutte le civiltà dell'universo; per questo motivo Samus viena scelta per indagare sull'accaduto... ***Nintendo*** ripropone lo stesso, grandioso, concept visto nella versione ***GameCube***: una sintesi di eccezionale realizzazione tecnica, versalità di gioco e complessità della trama. Ogni area è studiata nei minimi dettagli e si rivela sempre evocativa; i combattimenti risultano migliorati grazie all'esperienza maturata nei due precedenti capitoli, proponendo un'azione frenetica ma mai caotica. Gli aspetti più importante restano però l'esplorazione e la ricerca di nuove location da superare. Fortemente consigliato agli appassionati, ai giocatori occasionali e a tutte le altre creature della galassia!

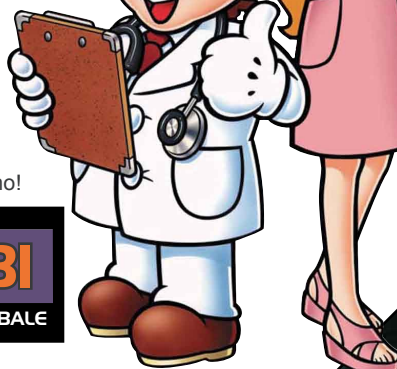
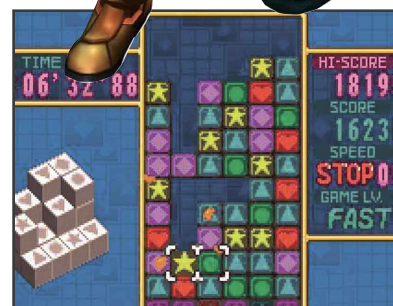
▲ Ecco un nemico che avanza sparando a tutti, tanto per non farsi notare. Salutatelo, che tra un secondo se ne va!

Grafica	96	Giocabilità	90	95
Sonoro	95	Longevità	97	GLOBALE

DR. MARIO PUZZLE LEAGUE

E' ORA DI GIOCARE AL DOTTORE!

Genere: Puzzle / Giocatori: 1 - 2 / Publisher: Nintendo

Finalmente dopo tanti giochi spremi-meningi recensiti per *GBA* in questi mesi, ecco uno spensierato *Puzzle Game* che ha come protagonista il nostro caro beniamino ***Mario***, ultimamente onnipresente come la tassa sulla casa. In ***Dr. Mario and Puzzle League***, troveremo non solo uno spassoso riadattamento del gioco che fu di moda nei primi anni '90 su ***Nes***, ma anche una "*chicca*" di quei bravi ragazzi dell'***Intelligent System***, che hanno confezionato due giochi in uno, aggiungendo ***Puzzle League*** e confermando ancora una volta che l'unione fa davvero la forza. Secondo voi, con la grande "***N***" di mezzo, quali saranno le caratteristiche di questo titolo? Grande giocabilità, motivetti divertenti e tanto, troppo divertimento. Il solito maledetto virus ha colpito come ai vecchi tempi e al nostro povero dottore non rimangono che le pillole per eliminarlo... ma come? Ogni pillola è formata da due colori diversi ed il nostro scopo è farli combaciare con gli altri, in modo da eliminare i maledetti batteri. Esilaranti sono le sfide in multiplayer, dove riempire di pillole i nostri avversari! ***Puzzle League***, invece, offre un genere di puzzle somigliante a ***Tetris***, ma con molte più opzioni. Insomma, con l'influenza che gira le pillole potrebbero essere utili anche a voi: divertirsi con ***Puzzle League*** sarà un'esperienza davvero unica... consigliatissimo!

Grafica	65	Giocabilità	88	81
Sonoro	85	Longevità	86	GLOBALE

>>> Inviateci le vostre recensioni. Noi le pubblicheremo! <<<

SPAZIO AI LETTORI!

Pubblica online le tue recensioni sul sito: www.gameplayer.it

▲ Ora voglio proprio vedere come atterrerà...

▲ Una persona che gira così va subito alla Neuro

BLOOD RAYNE

VAMPIRI SI NASCE... E SI DIVENTA!

>>>> Articolo inviato da Crypta - Forum di GAME <<<<

Due righe su questo titolo non recente che mi ha colpito molto!!! Il giocatore veste i panni di *Rayne*, una donna fuori dal comune, bellissima e letale, nata dall'unione di un vampiro e di un umano. Molti sono i punti di forza di questo titolo, a cominciare dalla protagonista: ***Rayne*** è sexy, tenebrosa e violentissima, ha i capelli rossi, lo sguardo di sangue e un vestitino da far girare la testa. Incontrerete svariati nemici che vanno dai mostri ai nazisti: infatti la missione di ***Rayne***, commissionata dall'agenzia segreta ***Brimstone***, è quella di evitare che i nazisti entrino in possesso di antichi e oscuri poteri. ***IL GIOCO:*** Una volta smembrati un certo numero di avversari, ***Rayne*** otterrà un potere chiamato furia assassina (dalla durata limitata) che le permetterà di muoversi ad una velocità elevatissima e, nello stesso tempo, infliggere molto più danno con i suoi colpi acrobatici. Un'altro "*potere*" da vampiro è quello di potersi attaccare al collo degli avversari, potere che permette di recuperare energia succhiando linfa vitale... oltre a mettere definitivamente fuori combattimento un nemico! ***Rayne*** è dotata di due lame d'argento attaccate ai polsi, però è in grado di raccogliere ed utilizzare qualsia arma lasciata dai suoi avversari (fucili pistole granate) e quindi sarà il giocatore a decidere se utilizzare armi bianche oppure sparare con due fucili mentre fa saltare ***Rayne*** da una parte all'altra dello schermo per evitare i proiettili. Ottima la grafica realizzata in ***Motion Capture***, ben dettagliate le ambientazioni, che variano dai luoghi oscuri e tenebrosi ai cimiteri, che non potevano mancare in un titolo del genere.In conclusione, VIOLENZA PURA, acrobazie spettacolari, attacchi mortali, grafica e sonoro ad alti livelli, e chi più ne ha più ne metta. Un gran titolo, divertente e con una buona longevità... inoltre (per dovere di cronaca) è stato pubblicato anche il seguito... che non ho ancora provato! Gioco consigliatissimo!!

▲ Ok, ci sono i soldati, i vampiri e i nazisti: ma il pelato sullo sfondo perché dovrebbe girare armato di arpione?

▲ Sembra che il modo migliore per sconfiggere un esercito sia seguire un buon corso di danza acrobatica!

Cheat & Soluzioni

THE KING OF FIGHTERS > NEO WAVE <

SBLOCCA TUTTE LE IMMAGINI
Sconfiggi quarantasette nemici nella Endless Mode

GIOCA CON OROCHI YASHIRO
Tieni premuto R sull'icona di Yashiro

GIOCA CON YOUNG G. HOWARD
Tieni premuto R sull'icona di K'

Xbox

GAME MAIL

>> Quoppereffe Risponde!

Scrivete a: *redazione@gameplayer.it*
Sito internet: *www.gameplayer.it*

◀ *Aero Fighters 2 - Video System (1994)*

Vuoi collaborare con GAME? Scrivi i tuoi articoli nello spazio Recensioni dei lettori nel nostro forum: i migliori saranno pubblicati! L'iscrizione è gratuita e veloce.... che aspetti? www.gameplayer.it

Uatà! Cosplayer e foto hanno occupato gran parte della posta di maggio: si tratta dei ragazzi che abbiamo incontrato lo scorso 22 Aprile al Cartoon Day, manifestazione romana dedicata, indovinate un po', ai cartoni animati. Ok, tutto molto bello... ma chissà perché nessuno fa mai il cosplay di Ugo Re del Judo... boicottaggio politico? Mah... Sayonara!

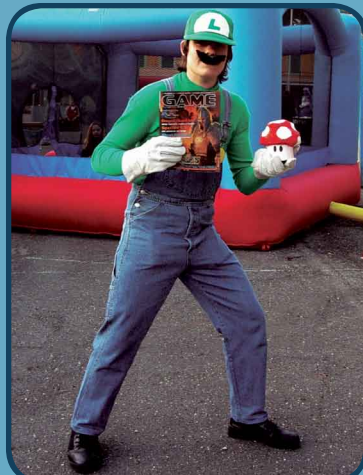
UN SOGNO CHE SI AVVERA

Ciauuu! Sono il boy del **Cartoon Day** che vi ha salutato sul tardi e ha chiacchierato anche se per poco (mannaggiaaa) con voi... vi avevo detto che magari vi avrei inviatuz delle foto... per mio grande dispiacere le unike decenti sono queste... Comunque volevo dirvi che siete proprio grandi: una rivista del genere era da tanto che l'aspettavo (un sogno che si avvera LOL): tante critiche dedicate a tutte le console... magnifico! Grazie mille per tutti i numeri che avete fatto uscire e grazie in anticipo per quelli che pubblicherete! Comunque, tornando alle foto del **Cartoon Day**, siamo in 5: io (Sasuke), ***Andrea*** (Itachi, vestito a fiorellini), ***Raissa***, ***Francesca*** e il nostro cameraman ***Andrea***; Nell'altra, invece, ci siamo io e ***Raissa***... Se vorrete pubblicarle ne sarò infinitamente felice (io nella mia rivista preferita, un sogno ancora più grande che si avvera XD). Comunque grazie x tutto e buon lavoro... e sopratutto W ***Nintendo*** e il mio adorato modem... ehehe!

Ludovico "Sasuke" Delita / E-mail

*Grande **Ludovico**! Ci siamo divertiti veramente parecchio al **Cartoon Day**, con il torneo di calcio di **Holly & Benji**, il concerto dei **Raggi Fotonici**, le proiezioni e tutto il resto... Ma incontrare anche i lettori in diretta... wow, era la prima volta anche per noi! Mi spiace non aver potuto pubblicare la foto di gruppo (complimenti a tutti per i costumi!) ma era sfocata e il nostro grafico ci ha minacciato con il **Mille Falchi** (sì sì, anche noi leggiamo **Naruto** ^__^). E approfitto del discorso **Cosplay** per segnalare che i prossimi 19, 20 e 21 Maggio saremo a **Torino Comics**: un appuntamento imperdibile per tutti gli appassionati di fumetti, board games e videogiochi... ovvio che non potevamo assolutamente mancare! E se non riusciremo ad incontrarci lì non preoccupatevi: il mese prossimo ne pubblicheremo il reportage completo! Ciao **Ludovico**... e salutaci **Orochimaru**!*

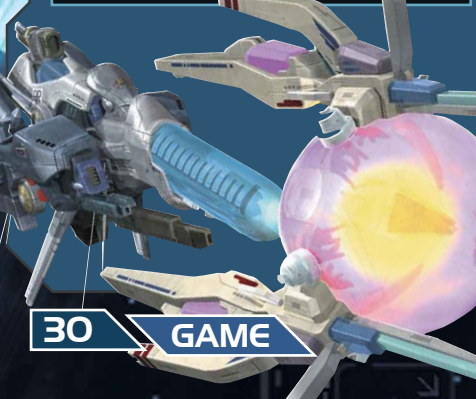
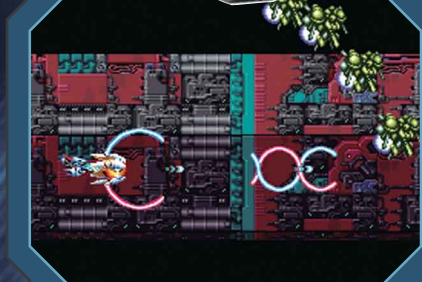
Cosplayer's Gallery - Cartoon Day

▲ Ludovico e Raissa in posa romantica... veste anomala per l'intrattabile, acidissimo, Sasuke!

▲ *It's me, Luigi!* Signore e signori, applauso e standing ovation per questo mitico cosplayer!

▲ In redazione siamo super fan di Zelda! Complimenti per la scelta... e per l'orologio!

▲ "*Che la Rivista sia con te!*" Grande la performance di SW, con le stesse scene del film!

RETRO Games from the past

IREM - Anno 1991 / Quando il cosmo e i pianeti lontani erano sinonimo di alieni, sparatutto e Pod: ovvero... il "*Tipo R*"!

SUPER R-TYPE

QUANTO E' FREQUENTATO LO SPAZIO REMOTO!

Non ci sono più i giochi di una volta. Quelli seri, dove non vincevi neanche se ti allenavi per otto anni di fila; giochi che avevano trame talmente ovvie che un Reality Show a confronto sembrava l'*Ulisse* di *Joyce*. Ecco, quelli erano i buoni giochi di una volta, capaci di portarci tanto ai limiti dell'universo quanto a quelli dell'epilessia fotosensitiva. Ebbene, la storica ***Irem*** in questo è stata sempre maestra, creando uno dei capostipiti del genere spaziale per eccellenza: il sempreverde ***R-Type***, che raggiunse l'apice ***2D*** nella *rallentosa* versione ***Super Nintendo***. Eh già, cari *sparatutti*, questo gioco all'epoca fece molto parlare di sé, suscitando pareri contrastanti tra critica ed extraterrestri. Come dicevamo, la trama è meno visibile di un batterio, probabilmente perché ha inizio proprio in un laboratorio di biologia nel lontano 26esimo secolo, durante la messa a punto di una nuova specie vivente: i ***Bydo***. Ma forse il nome più adatto sarebbe stato ***Bidoni***, visto che i neonati intrugli genetici approfittano di un ***wormhole*** (una sorta di scorciatoia spazio-tempo, di quelle serie) per andarsene alla deriva fino al 22esimo secolo. E il viaggio deve avergli giovato (non fate caso ai tempi verbali, andati persi nel cosmo), perché riescono ad evolversi in una specie più grande, grossa e cattiva (*tanto per cambiare* - parte prima). Ignari della minaccia, i terrucoli vengono presi di mira rischiando di scomparire dalla faccia dell'universo (*tanto per cambiare* - parte seconda). Come sempre succede in questi casi, l'unica soluzione possibile è seguire i consigli del primo scienziato pazzo che arriva: "*Contro migliaia di esseri giganteschi*" questa la proposta "*serve una sola navicella, meglio se piccolissima*"; l'intelligente soluzione convince tutti all'istante e viene inviato nello spazio il prototipo ***R-9***. Ma visto che la matematica non è un'opinione, viene lanciato anche un supporto chiamato ***Force*** in soccorso dell'astronave: un Pod da usare come scudo e in grado di amplificare la potenza di fuoco a livelli impensabili fino alla sera prima. In soldoni, questo era ***Super R-Type***, spettacolare ***Shoot'em Up*** caratterizzato da grande cura di grafica e sonoro, con musiche davvero degne di nota (impressionanti quanto un ***Bydo***). La difficoltà era pazzesca, così come i cali di *frame rate* che, tuttavia, aiutavano a capirci qualcosa di quello che passava su schermo (tanta, tanta roba...). Se lo avete rigiocateci fino alla devastazione, altrimenti prendete il primo ***wormhole*** che passa e andatelo a comprare nel '91!

MUSICA IN RETE! La colonna sonora di ***R-Type*** può essere scaricata gratuitamente in formato midi dal sito ***www.vgmusic.com***... Spaziale!

12° SALONE E MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
TORINO COMICS
REGIONE PIEMONTE
RADAR ASSOCIAZIONE
Pavesio
ANONIMA FUMETTI
PROVINCIA DI TORINO
CITTÀ DI TORINO
Vittorio Pavesio Productions
PREMIO PIETRO MICCIA
ANTEPRIMA TORINO COMICS
19-20-21 MAGGIO 2006
LINGOTTO FIERE
www.torinocomics.com
ORARI MANIFESTAZIONE 9.30 - 19.30
BIGLIETTO INTERO € 8,00
BIGLIETTO RIDOTTO € 6,00
ABBONAMENTO 3 GIORNI € 17,00
PAVESIO
PAVESIO
FUMETTI
COMICS

GAME - Mensile - 32 Pagine a Colori - 20.000 copie

LA PRIMA RIVISTA << << << <<
>> >> GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

Ecco dove potrete trovare GAME, a partire dal 15 di ogni mese!

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Elettrotech Videogame*** - Via Quirino Majorana 23 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Via le Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mus*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Planet Holywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ ****Revolver Srl*** - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Piazza di Pontelungo 3 - Via della Lucchina 96 - Via Publio Valerio 90/92 - Circ.ne Ostiense 190 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tomo Shop*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Ostiense 139 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Città Universitaria, P.le A. Moro 5 ■ ***Dipartimento di Matematica*** - Città Universitaria, P.le A. Moro 5 ■ ***Facoltà di Medicina*** - Viale del Policlinico 155

PROVINCIA DI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***Basic System*** - Via Giacomo Matteotti ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **GENZANO:** ***Gamers*** - Via Italo Belardi 68 ■ ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

AREZZO
Via P. Calamadrei 195/9
CATANIA
Via Alberto Mario 21
CIVITAVECCHIA
Via Mazzini 18
FORLI'
Via dell'Appennino 191/A
MESSINA
Via Nicola Fabrizi 20C
PISA
Via S. Martino 39
PONTEDERA
Via Roma 74
TREVIGLIO (BG)
Via Fratelli Galliari 26

WWW.GAMEPLAYER.IT

Se vuoi aggiungerti gratuitamente a questa lista inviaci una e-mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it

SCARICA GAME! La rivista è in formato PDF all'indirizzo: *www.gameplayer.it/download.htm*

PER LA TUA PUBBLICITA' SU QUESTE PAGINE: 06/50780612 - 335/8218761

*** in questi punti è presente il nostro espositore**